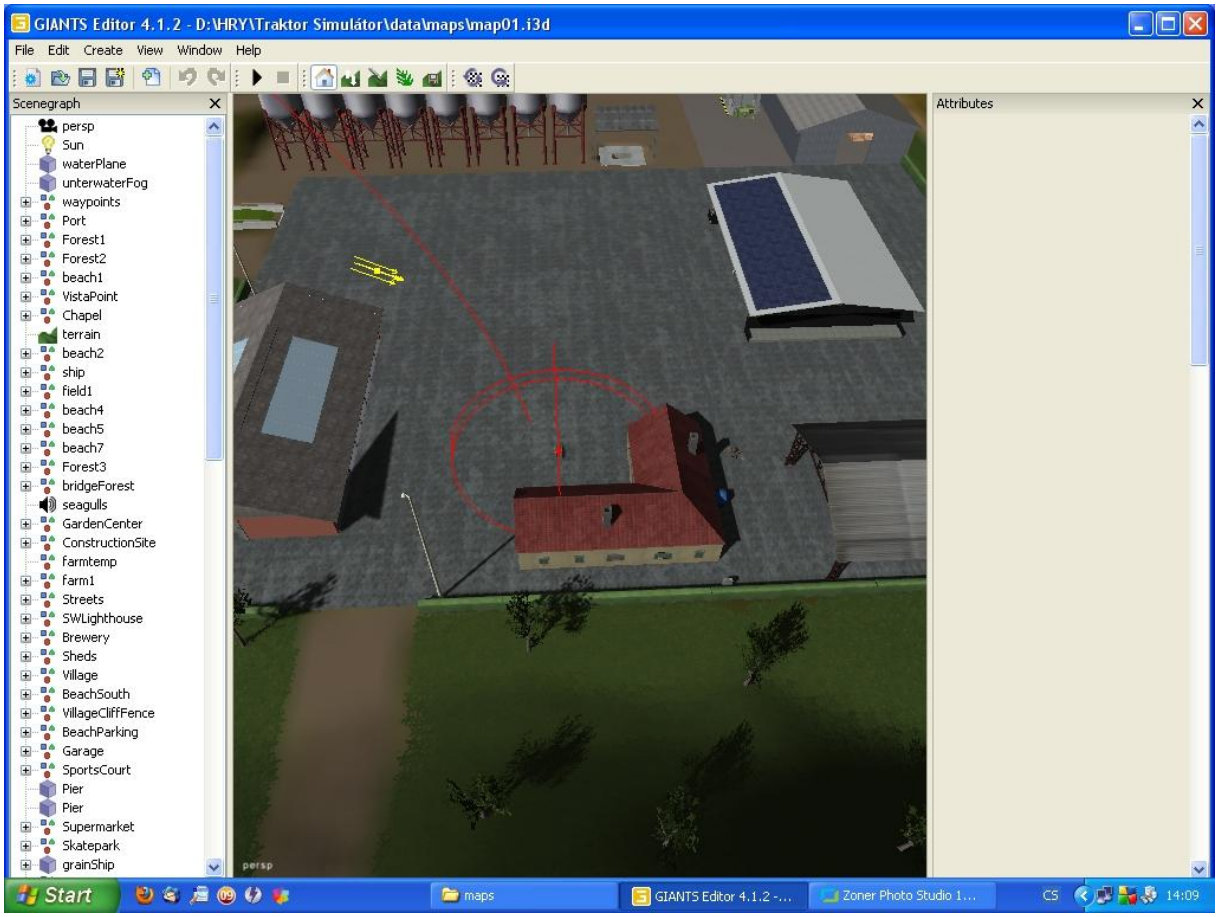
NÁVOD NA VYTVOŘENÍ MAPY PRO PDA

PRO HRU LANDSWIRSCHAFT SIMULATOR;FARMING SIMULATOR A TRAKTOR ZETOR SIMULÁTOR

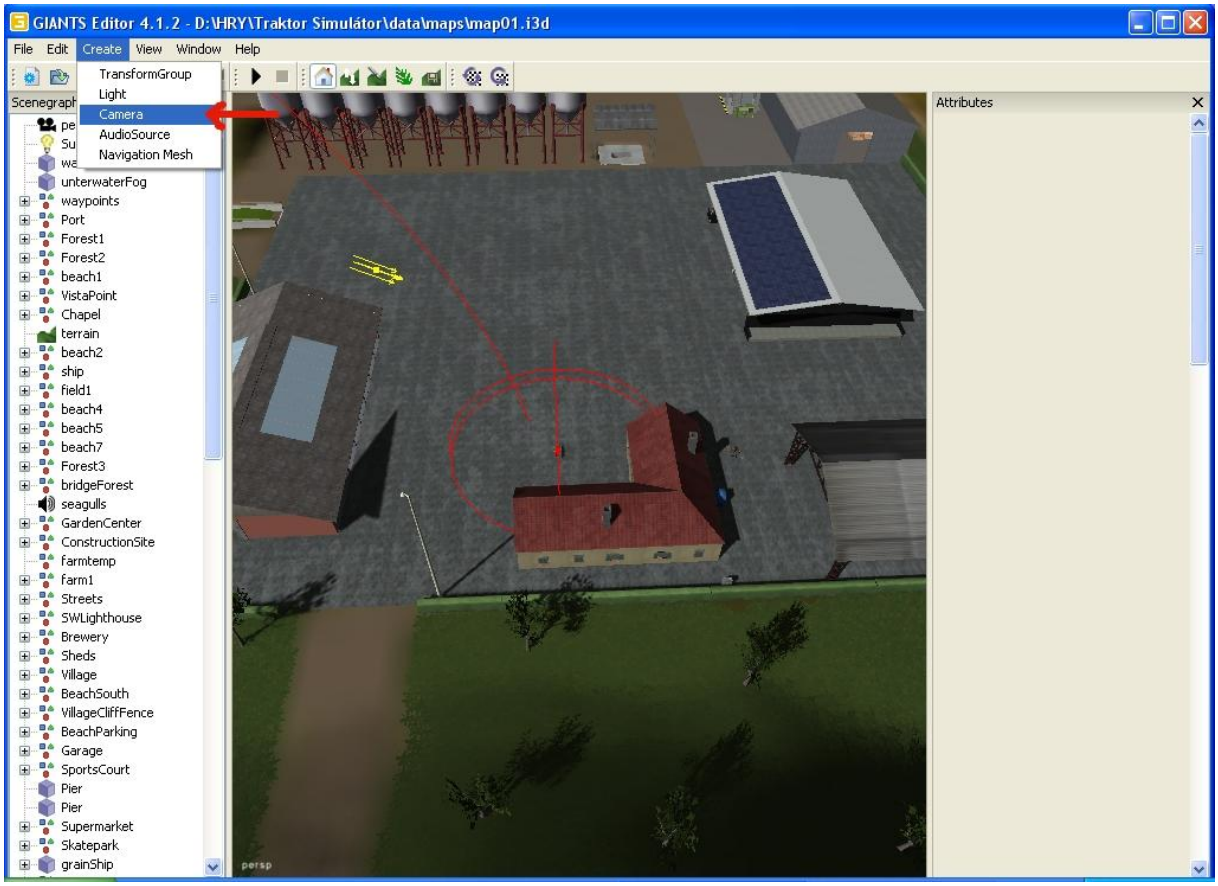
Autor *"Kolchoznik"*

V úvodu svého návodu bych chtěl podotknout, že nechci nikoho poškodit ani nikoho kopírovat. Návod vznikl nezávisle na již zveřejněném návodu od Xeriona.

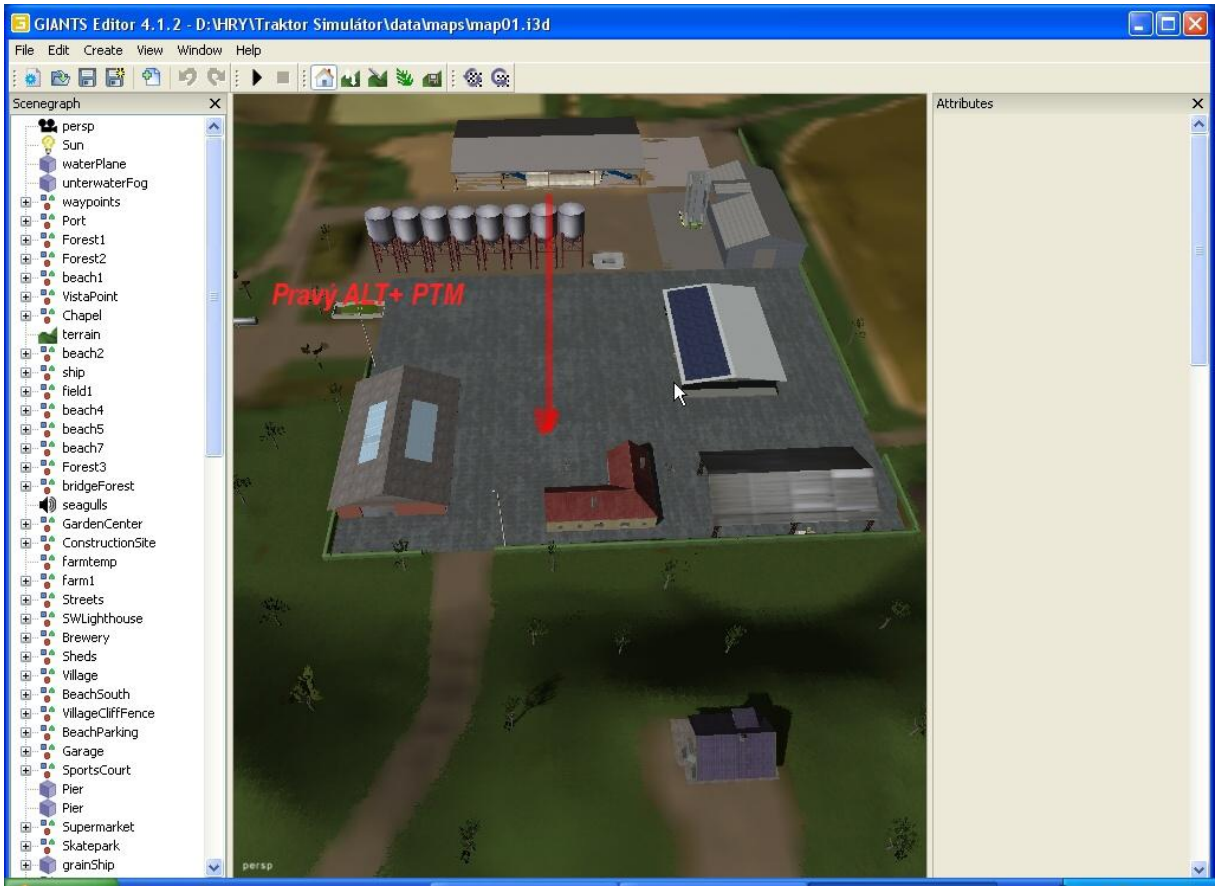
Můj návod vychází z toho předpokladu, že umíte aspoň trochu ovládat práci s programem *Giants Editor* (GE). Takže začneme s tím, že si v GE otevřeme soubor .i3d mapy, z které požadujeme vytvořit naše PDA. V mém názorném příkladu bude použita mapa z **VIDLÁKOVA** od *Keany*. Viz obrázek:



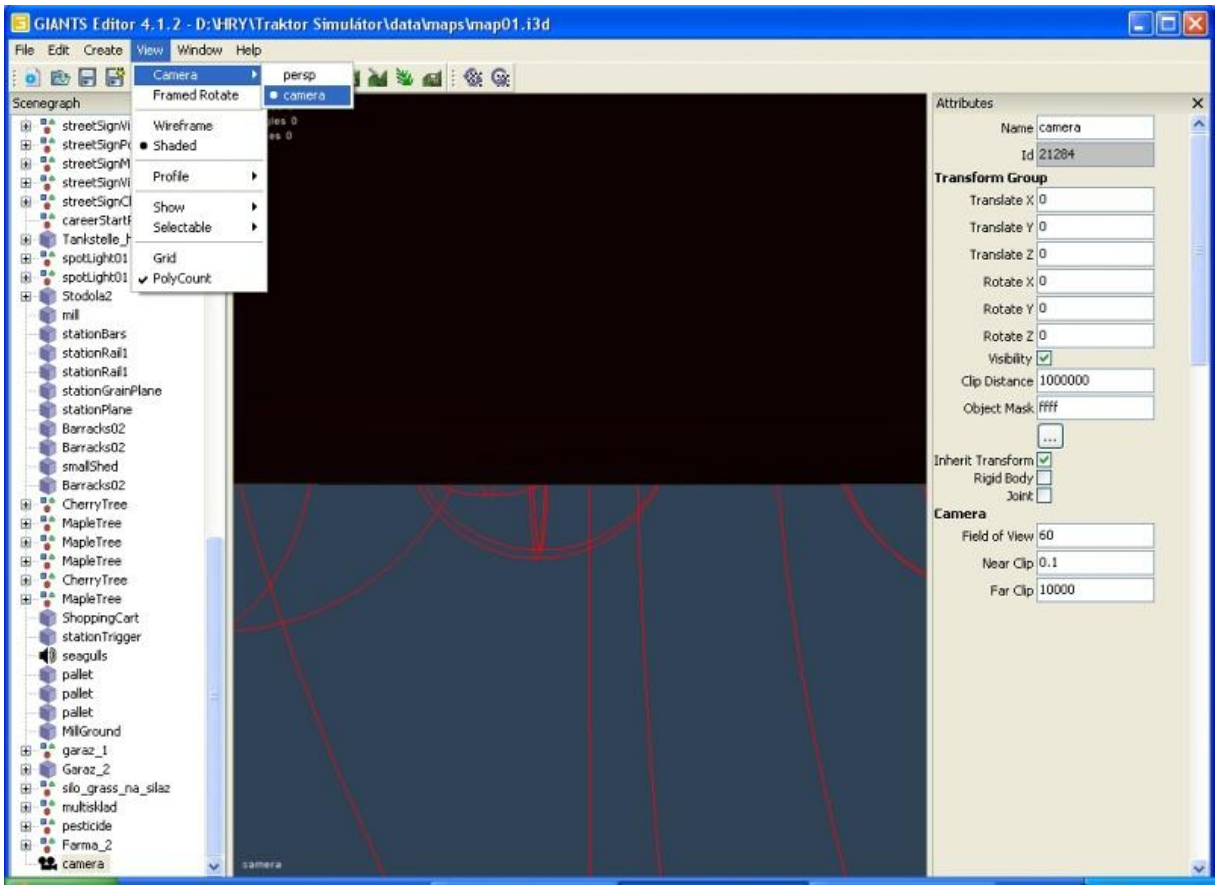
Takto vypadá *GE* po spuštění a načtení naší mapy, v mém případě Vidlákov. Po levé straně se nachází panel *Snenegraph*, asi nejdůležitější součást tohoto programu (to ponechme ale stranou). Na pravé straně může být panel *Atributes a* dále si můžeme navolit ještě v nabídce Windows panel *Users atributes, ale ten teď není potřeba.* Pokračujeme vytvořením "nové" kamery (*camera*):

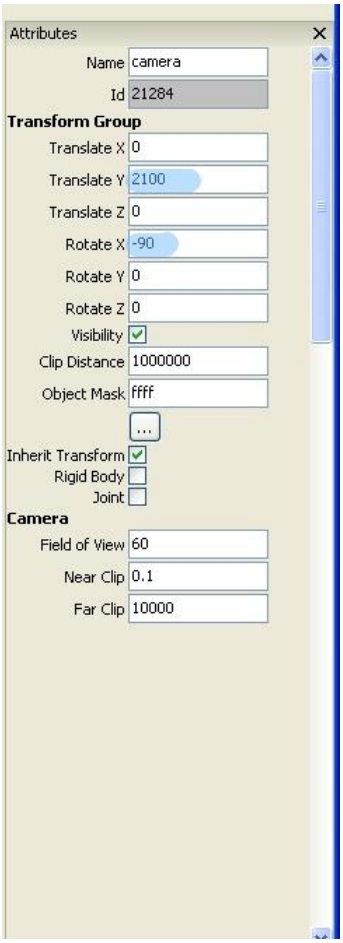


a nově vzniklou kameru dále upravíme. V tomto bodu jsem použil část z návodu od *Xeriona* což mi doufám nebude zazlívat. Já jsem to původně dělal scrolováním v pohledu klávesovou zkratkou **ALT+PTM** a pohybem myši samotné po obrazu od shora dolů nebo obráceně, aby se vám obraz oddaloval, viz:



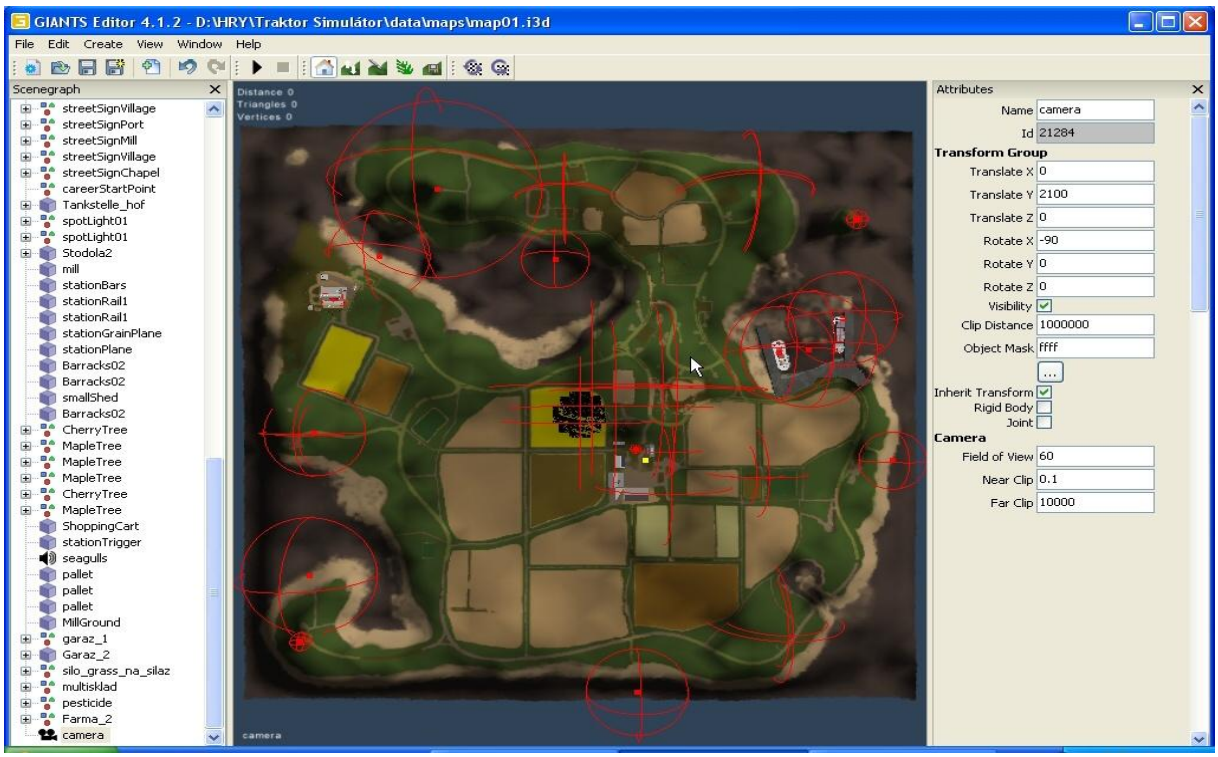
Ale vrátíme se k námi vytvořené “kameře” a upravíme jí atributy v *Atributes*



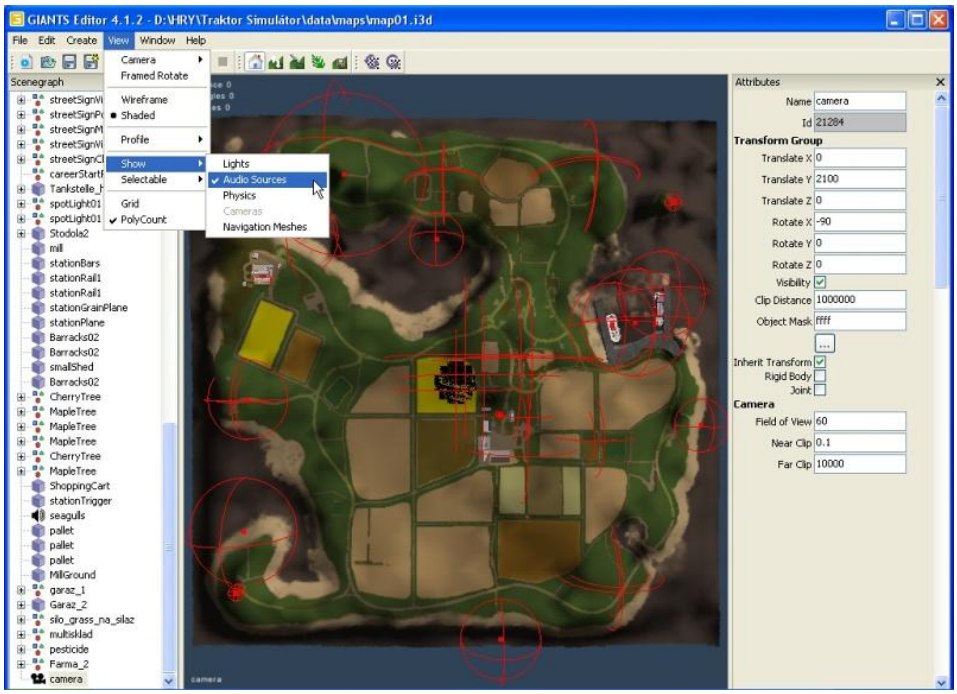


a upravíme hodnoty v zvýrazněných polích na hodnoty v nich uvedených. Jsou to ale jenom moje orientační hodnoty, vše bude záležet na každém z vás, jakou hodnotu oddálení zvolíte (Translate Y) .

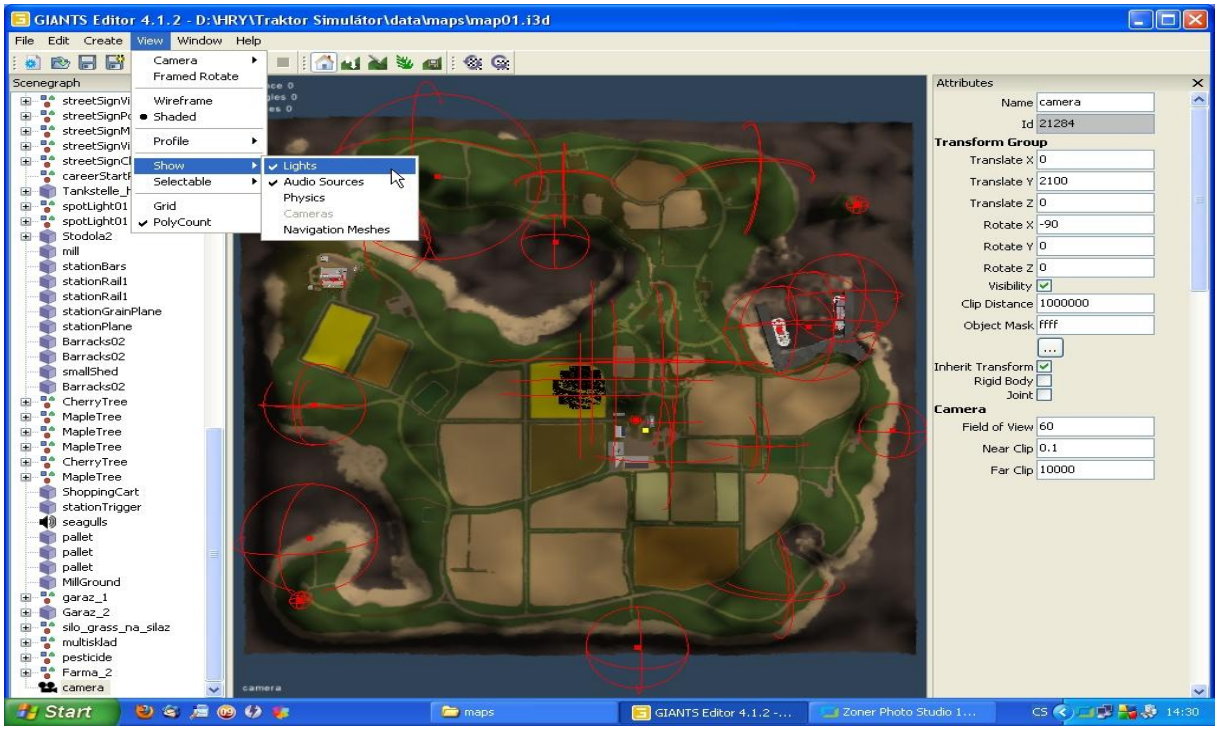
No a tady máme náš výsledek:



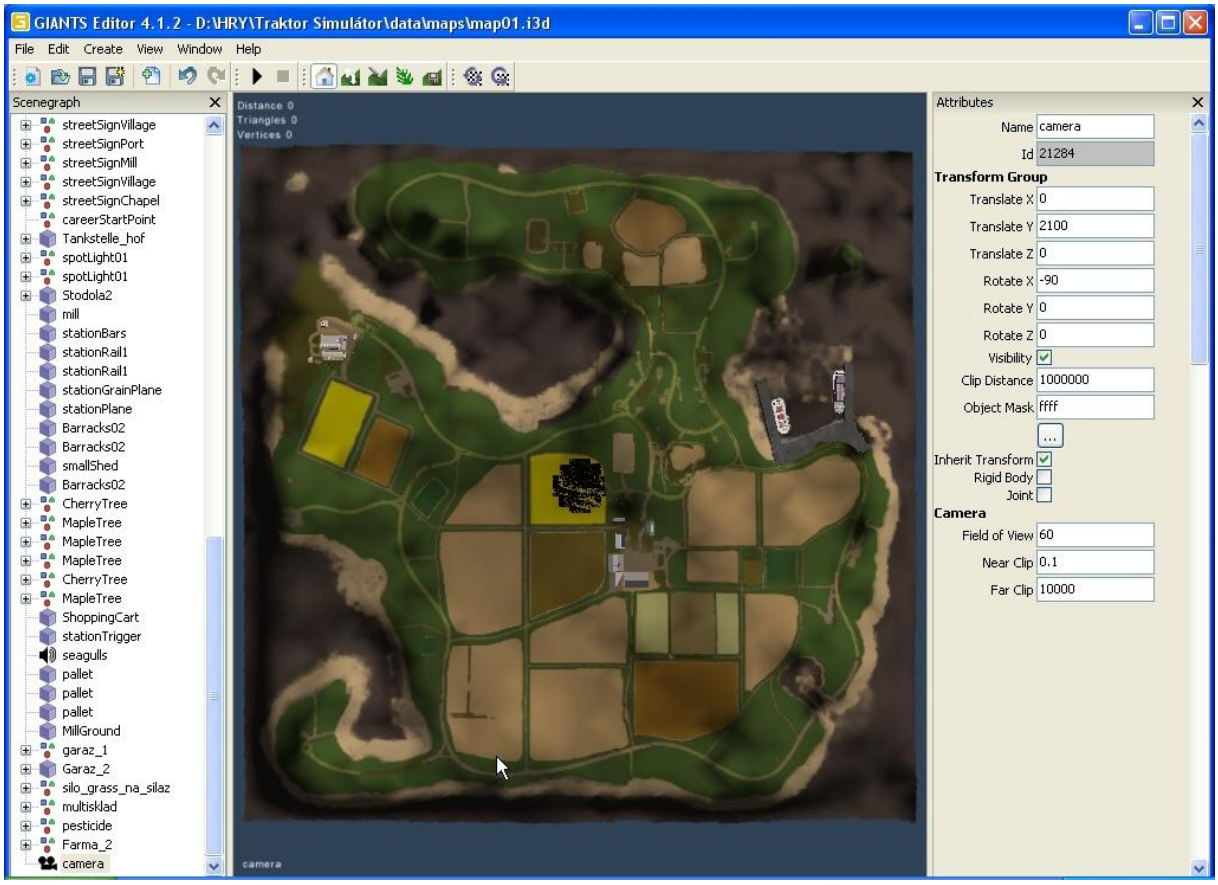
Tady se můj návod bude již odlišovat, a to v dalším postupu jak výslednou mapu vytvořit. *Xerion* v tomto bodu již výsledný obraz "ofocuje" jako screenshot. Já si dovolím ještě malou úpravu pro ještě lepší vzhled výsledné mapy. V panelu View jsi "odfajfkuju" volby "***Lights"***



A volbu "***Audio Sources***"



A toto je potom výsledek:



když budete postupovat podle Xerionova postupu, budete mít v PDA i ty červené kruhy.

Nyní již můžeme výsledný obraz “ofotit”. Kdo na to máte speciální programy jako *Snapshot* (apod.) můžete jimi. Já to tvořím klávesou *PrintScreen/SysRq*. Pak si otevřeme jakýkoliv grafický editor (opět kdo máte speciální použijte samozřejmě ten), ale stačí i obyčejné *Malování* ve Windows popř. jiné freeware programy :**IrfanView, PhotoFiltre ,Gimp** apod. Já, jelikož vlastním *Zoner Studio 12 professional* , tak to upravuji v něm.

Otevřete si vámi vybraný grafický editor, dejte “vložit ze schránky” a načtený obrázek z GE upravte na vámi zvolenou velikost podle velikosti mapy. Já jsem použil velikost 2048x2048px, jelikož na tuto velikost je upraveno i PDA original mapy. Po oříznutí nepotřebných částí a převedení na patřičnou velikost si můžete obrázek uložit jako soubor *pda_map.png*. Já si ovšem ještě s obrázkem trochu vyhraji a po výsledných grafických úpravách (domalování moře, silnic), které by se vám jinak v PDA neobjevovaly vypadá výsledek takto:

Nyní již výsledný obrázek uložím jak jsem již výše popisoval a překopíruji stávající *map_pda* ve složce *map01*(LS/data/maps/map01). Toť vše, přeji hodně úspěchů při tvorbě Vašich map. Zde je důkaz ze hra, že to funguje:

©by KOLCHOZNIK